

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR JURNAL UMUM DAN  
BUKU BESAR MATA PELAJARAN MANAJEMEN FARMASI DENGAN  
METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PESERTA DIDIK  
KELAS XI F1 SMK MUHAMMADIYAH 4 SURAKARTA TAHUN  
AJARAN 2016/2017**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Jurusan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh :

**EKA PUTRA RAHMANSYAH**

**A210130109**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR JURNAL UMUM DAN BUKU  
BESAR MATA PELAJARAN MANAJEMEN FARMASI DENGAN METODE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PESERTA DIDIK KELAS XI F1 SMK  
MUHAMMADIYAH 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

**EKA PUTRA RAHMANSYAH**

**A210130109**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



**Prof. Dr. Harsono, S.U**

**NIP. 232**

## HALAMAN PENGESAHAN

UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR JURNAL UMUM DAN BUKU  
BESAR MATA PELAJARAN MANAJEMEN FARMASI DENGAN METODE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PESERTA DIDIK KELAS XI F1 SMK  
MUHAMMADIYAH 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017

OLEH :

EKA PUTRA RAHMANSYAH

A210130109

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari...*Kamis*, tanggal...*6 Juli 2017*.

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Nama

1. Prof. Dr. Harsono, S.U  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Djumali, M.Pd  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Budi Sutrisno, M.Pd  
(Anggota II Dewan Penguji)

Tanda Tangan

*[Signature]*  
.....)  
*[Signature]*  
.....)  
*[Signature]*  
.....)

Dekan,



*[Signature]*  
Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum

NIP. 19650428 199303 1001

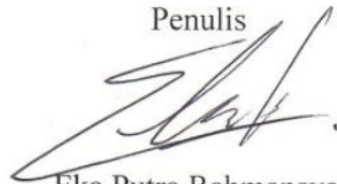
## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oranglain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 17 Mei 2017

Penulis



Eka Putra Rahmansyah

A210130109

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR JURNAL UMUM DAN  
BUKU BESAR MATA PELAJARAN MANAJEMEN FARMASI DENGAN  
METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PESERTA DIDIK  
KELAS XI F1 SMK MUHAMMADIYAH 4 SURAKARTA TAHUN  
AJARAN 2016/2017**

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Manajemen Farmasi kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 21 peserta didik. Sumber data berasal dari guru dan peserta didik. Teknik utama dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sementara teknik pendukung dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Manajemen Farmasi kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik pada pra siklus dengan nilai rata-rata 61,24 meningkat menjadi 76,10 pada siklus I dan 86,81 pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2016/2017.

**Kata Kunci :** Penelitian Tindakan Kelas, *Teams Games Tournament*, Prestasi Belajar Peserta didik.

**Abstract**

This research aimed to apply the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model to improve the learning achievement of students in the Pharmacy Management subject in the 11<sup>st</sup>F1 grader of SMK Muhammadiyah 4 of Surakarta in the school year of 2016/2017. This study was a Classroom Action Research (CAR). This study was conducted in two cycles, each of which consisted of planning, acting, observing, and reflection on the action taken. The subject of research was the 11<sup>st</sup> F1 grader of SMK Muhammadiyah 4 of Surakarta in the school year of 2016/2017, consisting of 21 students. The data source derived from teacher and student. The fundamental techniques of collecting data used were observation and test, and the supporting ones were interview and documentation. Data analysis was conducted using quantitative and qualitative analysis techniques. The result of research showed that the application of Teams Games Tournament type of cooperative learning model could improve the

learning achievement of students in Pharmacy Management subject in the 11<sup>st</sup> F1 grader of SMK Muhammadiyah 4 of Surakarta in the school year of 2016/2017. It could be seen from the improvement of student learning achievement in pre- cycle with mean score of 61,24 increasing to 76,10 in cycle I and 86,81 in cycle II. The conclusion of research was that the application of Teams Games Tournament type of cooperative learning model could improve the learning achievement of 11<sup>st</sup> F1 grader of SMK Muhammadiyah 4 of Surakarta in the school year of 2016/2017.

**Keywords :** Classroom Action Research, Teams Games Tournament, student learning achievement.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan keinginan manusia. Pendidikan memiliki tujuan sebagai penanaman nilai-nilai yang baik, yang dianggap pantas dan dianggap benar oleh masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan sangat berperan penting dalam memberikan arah untuk mencapai kehidupan yang ideal dalam masyarakat.

Sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat disebutkan bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yaitu melalui pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dimaksud dengan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (pasal 1 ayat 1).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang didukung sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Seperti diungkapkan Oemar Hamalik dalam Majid (2013 : 4), melalui definisinya bahwa “Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Disini pembelajaran didefinisikan secara lebih terperinci dimana tidak hanya melibatkan interaksi antara individu, guru dan

lingkungan saja tetapi didukung dengan berbagai unsur lain seperti perlengkapan dan ketersediaan fasilitas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal lain juga diungkapkan Mohammad Surya dalam Isjoni (2012 : 72), bahwa “Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu pendidik (perorangan/kelompok), serta peserta didik (perorangan, kelompok atau komunitas) yang saling melakukan interaksi edukatif. Keberhasilan peserta didik menangkap materi belajar tergantung pada proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal maka guru harus bisa menggunakan metode belajar yang tepat bagi siswa. Pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sangat penting untuk dilakukan karena akan membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menghindarkan siswa dari kejenuhan.

Indonesia memiliki proses pembelajaran yang masih lemah. Menurut Wina Sanjaya (2010: 1) “masalah lemahnya proses pembelajaran adalah, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Banyak guru masih menggunakan metode belajar lama yaitu dengan menggunakan metode ceramah (*teacher center*)”. Hal ini mengakibatkan potensi yang ada dalam diri siswa tidak tergali secara maksimal karena proses pembelajaran hanya berjalan satu arah yakni dari guru kepada siswa. Pengetahuan yang didapatkan siswa hanya sebatas pada hal-hal yang disampaikan guru dan hanya berpusat pada pengembangan ranah kognitif siswa. Selain itu, siswa akan menjadi bosan karena tidak ada variasi model pembelajaran. Berawal dari proses pembelajaran yang tidak optimal maka keterserapan ilmu menjadi tidak optimal dan hal ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

## **2. METODE**

Data dan sumber data yang akan dikumpulkan oleh peneliti adalah seluruh hasil pengamatan keadaan pembelajaran yang sebenarnya dan mengandung informasi dalam kegiatan penelitian.

Data serta sumber data dalam penelitian ini antara lain :

Informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran manajemen farmasi kelas XI F1, yaitu Ibu RR Fitri Ardani Titisari, S.Farm, Apt dan peserta didik kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2016/2017 sebagai subyek penelitian. Data yang diperlukan berupa nilai ulangan atau tes prestasi belajar manajemen farmasi peserta didik saat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT).

Tempat penelitian dilakukan di dalam kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2016/2017.

Melalui pengamatan pada peristiwa atau aktivitas, peneliti dapat mengetahui proses bagaimana sesuatu terjadi secara langsung. Peristiwa dalam penelitian ini adalah kegiatan proses belajar mengajar pada mata pelajaran manajemen farmasi siswa kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2016/2017.

Arsip adalah sumber data yang penting dalam suatu penelitian karena dari arsip tersebut peneliti dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Arsip yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), nilai ulangan harian siswa kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta, buku referensi mata pelajaran manajemen farmasi kelas XI.

Dokumen juga merupakan sumber yang penting artinya dalam penelitian tindakan kelas, yang merupakan catatan dari suatu peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat membantu peneliti dalam penelitian yang ada kaitannya dengan permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini, yang biasanya dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental. Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Dokumen dalam penelitian ini berupa foto dan video pada saat berlangsungnya proses pembelajaran manajemen farmasi kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode utama, yaitu :



Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya, yaitu wawancara dan kuisioner. Observasi tidak terbatas pada orang atau individu, tetapi juga pada obyek-obyek alam lainnya. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013 : 203) menjelaskan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dan yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Penelitian ini menggunakan tes sebagai metode pengumpulan data utama. Tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai prestasi belajar siswa kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Pada umumnya tes digunakan untuk menilai atau mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan penguasaan materi pelajaran manajemen farmasi yang telah disampaikan oleh guru.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Pada teknik kuantitatif analisis data dilakukan dengan membandingkan peningkatan belajar siswa pada setiap siklus, yaitu nilai rata-rata kelas dan juga nilai ketuntasan prestasi belajar siswa yang disajikan dalam bentuk data, tabel dan prosentase. Pada teknik kualitatif, analisis data yang dilakukan dengan cara mengamati dan membandingkan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa saat menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada setiap siklusnya. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan untuk perbaikan dalam siklus berikutnya.

Indikator ketercapaian kerja dalam penelitian merupakan suatu acuan yang dimiliki dan dibuat sendiri oleh peneliti untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aspek kognitif dalam pembelajaran siswa di kelas. Berikut aspek belajar siswa dalam ranah kognitif, sebagai berikut :

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini, dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama, dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk menyampaikan materi dan satu kali pertemuan untuk diadakannya tes siklus I yang meliputi tes kognitif. Kemudian siklus II dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan pula untuk menyampaikan materi dan 1 kali pertemuan terakhir digunakan untuk tes siklus II yang meliputi tes kognitif.

Dari prestasi belajar peserta didik dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di dalam kelas tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan berupa *test*, tes siklus I dan tes siklus II mata pelajaran manajemen farmasi pada materi pokok jurnal umum dan buku besar. Dalam tes tersebut menyatakan bahwa ketuntasan belajar peserta didik sebelum dilaksanakan tindakan hanya 38,1% dengan nilai rata-rata kelas 61,24. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan belajar peserta didik menjadi 100% dengan nilai rata-rata kelas 76,10. Hasil ini sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 73% peserta didik tuntas dengan nilai rata-rata kelas  $\geq 73$ . Namun hasil ini belum maksimal dan masih bisa untuk ditingkatkan, maka perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II untuk meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik. Hasil presentase ketuntasan peserta didik pada siklus II tetap sama yaitu 100%, namun nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,81. Hasil ini telah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 73% peserta didik tuntas dengan nilai rata-rata  $\geq 73$ . Pembentukan kelompok yang dibentuk secara heterogen melalui model TGT juga akan sangat membantu dalam peningkatan presentase ketuntasan belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan pembagian kelompok secara heterogen ini pada masing-masing kelompok, terdapat peserta didik yang lebih pintar sehingga dapat membantu peserta didik lain dalam kelompoknya untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Dari hasil penelitian di atas dapat dibandingkan dengan penelitian yang relevan yaitu Tri Nopiyanita, dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk

meningkatkan prestasi belajar kimia dan kreativitas siswa pada materi reaksi redoks kelas X semester genap SMA N 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi reaksi redoks dapat meningkatkan kreativitas. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat dari kenaikan persentase siswa dengan kategori kreativitas tinggi pada siklus I sebesar 51,51 % menjadi 81,82 % pada siklus II, (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi reaksi redoks. Peningkatan prestasi belajar dapat dilihat dari aspek kognitif dan afektif. Pada aspek kognitif ketuntasan siswa pada siklus I 42,42% meningkat menjadi 81,82% pada siklus II. Dari aspek afektif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase dari 72,31% pada siklus I dan 79,01% pada siklus II.

Penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian Yulia Ayu Astuti, dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2012/2013”. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi pada siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan yang membahas mengenai pokok bahasan Masyarakat Multikultural. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Turnament (TGT) meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus, yaitu pada siklus I hasil belajar siswa naik sebesar 33,58 % dari 34,49 % mencapai 68,07 % dan untuk siklus II sebesar 86,20 %. Peningkatan yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar 18,13 %. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus sampai siklus II terbukti secara signifikan sebesar  $t_{hit} = 2,29$  dengan derajat signifikan  $\alpha = 0,05$  ( $t_t = 2,045$ ).

Dari hasil tindakan, pengamatan, perbandingan dan pembahasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi pokok jurnal umum dan buku besar kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa penelitian yang dilakukan ini telah berhasil menjawab hipotesis yang diajukan. Penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* yang telah dilakukan ini terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran manajemen farmasi materi pokok jurnal umum dan buku besar yang dilakukan di kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017 dan penelitian ini mendukung penelitian dari Tri Nopiyanita, dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar kimia dan kreativitas siswa pada materi reaksi redoks kelas X semester genap SMA N 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013” dan penelitian dari Yulia Ayu Astuti, dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2012/2013”.

#### **4. PENUTUP**

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus, dilakukan dalam tiga kali pertemuan, setiap minggunya sekali pertemuan. Dengan rincian dua pertemuan pendalaman materi sekaligus penerapan metode dan pertemuan ketiga tes evaluasi siklus. Sedangkan dalam tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan terakhir tahap refleksi. Hasil dari penelitian yang dilakukan selama siklus I sampai dengan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Khususnya pada mata pelajaran

manajemen farmasi pada materi pokok jurnal umum dan buku besar. Akan tetapi, model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) ini belum tentu berhasil untuk semua materi pokok dalam mata pelajaran, melainkan harus disesuaikan dengan karakter siswa dan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil rata-rata nilai manajemen farmasi yang telah dicapai setelah melakukan evaluasi setiap siklus. Peningkatan prestasi belajar yang pertama dapat dilihat pada tahap pra tindakan, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 61,24. Selanjutnya dilihat pada siklus I meningkat menjadi 76,10. Terakhir dilihat pada siklus II yang meningkat lagi menjadi 86,81.

Setelah memberikan simpulan dan implikasi, peneliti memberikan beberapa saran diantara adalah, sebagai berikut :

Guru sebaiknya memahami karakter siswa, sehingga dapat menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk tiap-tiap kelas , Guru sebaiknya selalu berkembang dengan mencari informasi metode-metode baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, Guru diharapkan untuk lebih fokus dan mendalam dalam menyampaikan materi pembelajaran, Siswa diharapkan lebih fokus dalam mengikuti materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, Siswa hendaknya lebih aktif dalam berdiskusi, dan mengemukakan pendapat Sekolah menyarankan kepada semua guru untuk selalu berkembang dengan melakukan penelitian tindakan kelas Sekolah memilih guru-guru berprestasi setiap tahunnya, Sekolah hendaknya memberikan apresiasi kepada guru yang berprestasi, sehingga memacu semangat para guru untuk selalu berkembang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti,Yulia Ayu. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa XI IPS III SMA N 3Boyolali tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Surakarta. Program S1 UniversitasSebelas Maret.

Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar*

*Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nopiyanita, Tri. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT untuk Meningkatkan*

*Prestasi Belajar Kimia dan Keaktifan Siswa pada Materi Reaksi Redoks kelas X*

*semester genap SMA N 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Surakarta.

Program S1 Universitas Sebelas Maret.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:

Sekretariat Negara.

Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.

Jakarta: Pranada Media Group.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.